

COMMODORE 64

RAMBO

FIRST BLOOD PART II

using the automatic camera which is part of your standard equipment and then make your way North to the extraction point where a helicopter awaits you. You will then be automatically flown back to the safety of your base in Thailand. Your orders are specific:

"Do not engage the enemy,"

"Do not attempt to rescue."

However when you arrive at the P.O.W. camp and see your former comrade Banks, tied to a Bamboc Cross in the compound you know that another scenario will unfold, one in which you are the Hero! You must decide...

Ignoring your C.O. and using the knife, you cut your buddy free – now there is no turning back as you have alerted the camp guards. Taking Banks with you, you battle your way North towards the helicopter in an attempt to get transport to free all the P.O.W.s.

Having located the chopper you must return to the camp to find the main body of prisoners – again using your knife to cut their bonds, hurry to get them aboard for by now there is a full alert and the enemy's main weapon, a powerful helicopter Gunship is sent in pursuit.

Now engage in combat with this fearsome machine and escape with the prisoners to the safety of Thailand.

STATUS and SCORING

On screen information shows current score at the bottom of the screen and is included at the end of the game in the high score table which is fully displayed.

An "Energy Band" shows Rambo's strength reserve and is replenished upon completion of each stage.

Bonus points are achieved by collecting weapons hidden at strategic points.

WEAPONS SYSTEMS

Your choice of weapons is displayed at the bottom right of the screen and the comprehensive list includes KNIFE, ARROW, EXPLOSIVE ARROW, GRENADE, ROCKET LAUNCHER and MACHINE GUN.

The FIRE button activates any weapon system that you are carrying and must be pressed repeatedly for operation.

The different weapons systems at your command appear at the bottom of the screen and are selected by means of the SPACE BAR.

S KEY from MUSIC to SOUND EFFECTS.

RUN/STOP KEY PAUSES and RESTARTS the action.

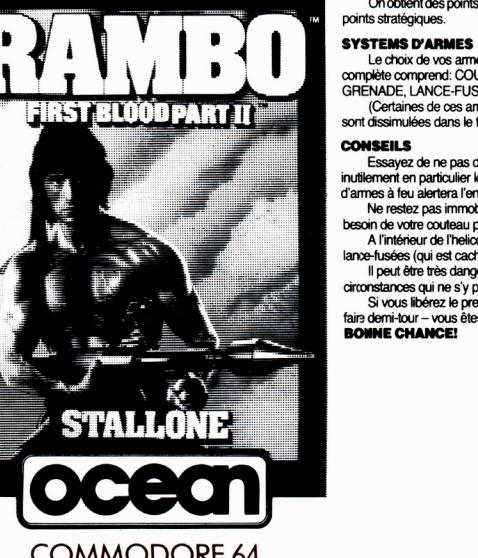
THE GAME

The game takes place in approximately 1 million sq. feet (scale) of jungle featuring the P.O.W. camp, a secret Temple and many different types of terrain.

Colonel Trautman, your C.O. (Commanding Officer), has given you very precise orders...

Find the P.O.W. camp, photograph the evidence

GOOD LUCK!



KUNG FU MASTER

SYSTEM REQUIREMENTS

Playing on a **COMMODORE 64™**, Kung-Fu Master requires:

- Disk Drive or Cassette Player
- Composite Colour Monitor or TV (colour preferred)
- 1 or 2 Joysticks

GETTING STARTED

If you are using a **COMMODORE 64™**:

Cassette

- Rewind cassette.
- Press SHIFT and RUN/STOP keys together.
- Press 'PLAY' on cassette player and game will load and run.
- The title screen will appear, followed by a computer-controlled demonstration game.
- You may watch the demo game (which will recycle itself in an endless loop), or you may proceed directly to the 'Select Game Options' screen by pressing any key to begin.
- When the 'Select Game Options' screen appears, select your game options.

SELECTING GAME OPTIONS

To select your game options, press the SPACEBAR on the keyboard to highlight the desired game option. When your selected option is highlighted, press the RETURN key to make that choice.

After you have made all your game choices, the game will begin. At the end of your game, the computer-controlled demonstration game will appear again. The final scores of your most recent game will be represented throughout the demonstration game.

Pressing any key will take you to the 'Select Options Screen' which will now display the game options you made in your most previous game. To play the same type of game as the last one, press the RETURN key to select each highlighted item, and a new game will begin after a pause.

OBJECTIVES

You are the Kung-Fu Master. Travel through the wizard's temple to rescue the maiden held captive. Use your own martial arts skills to defeat the weapon-wielding henchmen, dragons, demons and other obstacles which stand in your way.

GAME PLAY

You begin your quest on the first floor and must battle your way to the fifth floor to make your rescue. As you start you have three (3) lives; each score of 40,000 points awards you with an additional life. You must reach the stairs at the end of each floor before your energy or the timer runs out. If not, you are defeated and lose one life.

Energy - Your energy level is always displayed on the bar graph at the upper left hand corner of the screen.

Timer - The game timer starts at 2,000 and counts down. A warning sound is heard when the time runs below 200.

To pass through to each floor, you must successfully defeat all the obstacles and henchmen in your path. Climb the stairs to the next floor. At this point the timer and your energy will reset. Once you have completed the fifth floor, your quest is finished. You have rescued the fair maiden. (Note: In order for the game to continue after this point, you are placed back at the beginning of the first floor. Re-establish your point, but beware: in this round, all enemies and obstacles are stronger, faster and more abundant.)

ENEMIES

Henchmen will approach you from either side and will attempt to grab you, depleting your energy. You need only kick or punch each of them once to defeat them. Note: if the henchman grabs you, move your joystick (or keyboard controls) rapidly left to right to shrug them off.

Knife Throwers approach you from either side wielding sharp knives. Duck or jump to avoid the knives. To defeat them, you must kick or punch them twice.

Snakes appear from falling vases as they hit the floor. You may destroy the vase as it falls with a skillful punch or kick, but you cannot kill the snake. These snakes are small and fast as they scurry by your feet. Avoid their harmful contact by jumping as they pass under you.

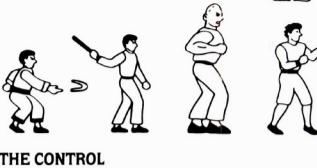
Fire Breathing Dragons appear from falling balls as they hit the floor. You may destroy the ball before it hits the floor or defeat the dragon with a single mid-punch or kick, but beware of the harmful flames.

Mystic Globes hover at your head and will soon after burst into dangerous fragments. You may use a jump kick or punch to destroy the globe before it explodes or avoid the flying fragments.

Dwarfs will approach from either side to somersault onto you. Stand or use a single squat kick or punch to defeat them.

Killer Bees will emerge from various heights on either side to sting you. Kick or punch them once to defeat them.

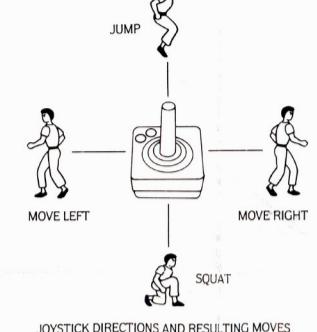
Guardians on each of the floors obstruct your path to the stairs for the next level. You must defeat the guardian before advancing, by kicking or punching several times until his energy is depleted.



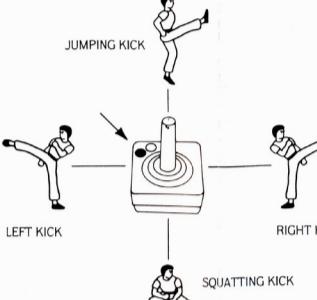
THE CONTROL

You can control your player(s) with a standard Commodore joystick(s). The 8-way joystick is more than adequate to indicate which direction to move. The button will alternate between serving as a kick and a punch button. As the play starts, the button serves for a kick control. By pressing the Space Bar on the keyboard, the button then becomes a punch control.

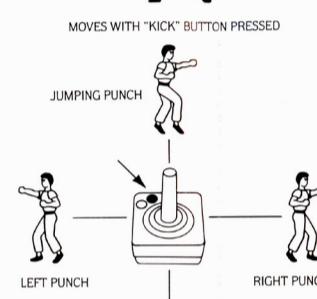
FIGURE 1: FOUR-DIRECTION



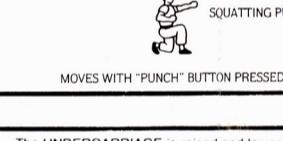
JOYSTICK DIRECTIONS AND RESULTING MOVES



MOVES WITH "KICK" BUTTON PRESSED



MOVES WITH "PUNCH" BUTTON PRESSED



MOVES WITH "PUNCH" BUTTON PRESSED

TWO-PLAYER GAME

The Commodore Kung-Fu Master games offer one-and-two-player modes. Note that since play alternates in a two-player game that only one player is actually playing at any one time. Play alternates between the two players every time a player loses a life. Should one player lose all his lives before the other player, the remaining player is allowed to play all of his lives out (without alternating to the other player) until the game ends.

SCORING

Below is a chart of the points you receive from defeating each of the enemies.

Enemy	Defeating with Left, Right, or Squatting Kick	Defeating with Punch, Squat punch, or Jumping Kick
Henchmen	100	200
Knife Thrower	500	800
Falling Vase or Ball	300	200
Dragon	2000	2000
Floating Globe	1000	1000
Dwarf	200	300
Jumping Dwarf	400	400
Bee	500	600
Bat (From Monster)	2000	2000
Guardians	?	?

rebours. Vous entendrez une tonalité lorsqu'il vous reste moins de 200.

Pour traverser chaque étage, vous devez vaincre tous les obstacles et les seidés et tentent de vous arrêter. Montez l'escalier pour atteindre l'étage suivant. A ce moment, la minuterie vous avertit que votre énergie est terminée. Vous avez sauvé la jeune fille. (Note : pour que le jeu se poursuive à ce point, vous revenez au début du premier étage. Reprenez votre quête, mais attention : cette fois, tous les ennemis et les obstacles sont plus puissants.

plus rapides et plus nombreux).

ENEMIS

Les seidés s'approchent de vous des deux côtés, et tentent de vous saisir et de vous perdre votre énergie. Il vous suffit de les frapper chacun du pied ou du poing une fois pour les vaincre. Note: Si le seidé vous saisit, déplacez votre joystick (ou vos commandes de clavier) rapidement de gauche à droite pour lui faire perdre prise.

Des assassins armés de couteaux s'approchent de vous des deux côtés. Accroissez-vous et bondissez pour éviter ces couteaux aiguilles. Pour les vaincre, vous devez les frapper deux fois du pied ou du poing.

Des serpents apparaissent de vases qui tombent lorsque ces derniers atteignent le sol. Vous pouvez détruire le vase dans sa chute avec un coup de poing ou de pied adroit, mais vous ne pouvez pas tuer les serpents. Ils sont petits et très rapides, et tentent d'atteindre vos pieds. Evitez leur contact dangereux en sautant lorsqu'ils passent au-dessous de vos pieds.

Des dragons, crachant du feu, s'échappent de ballons qui tombent lorsque les ballons frappent le sol. Vous pouvez détruire le ballon avant qu'il frappe le sol ou vaincre dragon avec un seul coup pied ou coup de poing au milieu du corps; néanmoins, méfiez-vous des flammes dangereuses.

Des globes mystiques se rapprochent de votre tête et vont bientôt éclater en fragments périlleux. Vous pouvez détruire le globe avant qu'il explose en sautant puis en donnant un coup de pied ou un coup de poing pour éviter les fragments dispersés.

Des nabiots s'approchent de l'un ou l'autre côté et culbutent vers vous : tenez-vous debout ou utilisez un seul coup de pied ou coup de poing que vous lancerez accroupi pour les défaire.

Des abeilles meurtrières émergent de diverses hautesurs et de l'un ou l'autre côté pour vous piéger. Donnez leur un coup de pied ou un coup de poing pour les détruire.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises. Jusqu'à ce qu'il